



Il mondo del settore tessile è in un processo di trasformazione da ciò che è oggi a quello che era in passato.

Le nuove tecnologie, la globalizzazione e l'ecologia sono le tre principali forze che influenzano questo processo con la consueta pressione sulle risorse e sui mercati dei prodotti e della moda.

Allo stesso tempo, il miglioramento della qualità del sistema di formazione ed istruzione è stato posto come obiettivo chiave della strategia europea per diventare un'economia vivace, sostenibile e globale entro il 2020 (Consiglio dell'Unione Europea, 2010).

DARE2WOW mette insieme 7 partner da tutta Europa per sostenere lo sviluppo, il trasferimento e l'implementazione delle pratiche innovative che promuovono la corporazione, l'apprendimento tra pari e lo scambio di esperienze nell'area della produzione tessile e dello sfruttamento.



Centro de Educacion e Promotion de adultos de Ourende (Spain)

Istituto professionale statale per i servizi aziendali, turistici, grafici, sociali e alberghieri L.Cossa (Italy)

IPSIA Luigi Cremona Pavia (Italy)

AETOI THESSALONIKIS (Greece)

SISU Consulting Ltd. (UK)

Bulgara Centre for Development (Bulgaria)

Biedriba "Islices sieviesu klubs Ritausma" (Latvia)

Il progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Questo documento riflette solo la visione degli autori. La Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in esso contenute.

Project No: 2015-1-ES01-KA204-015869

PATRIMONIO TESSILE

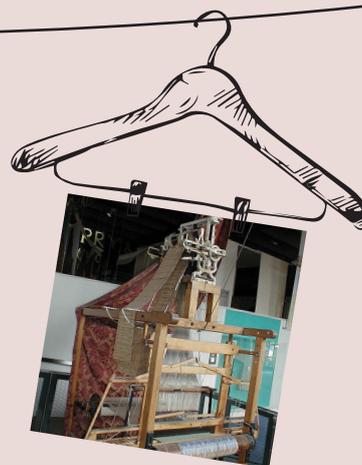
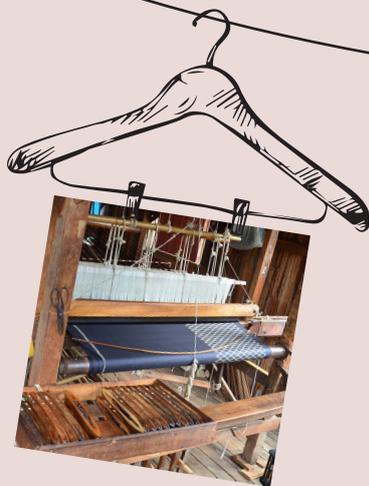
dalla tessitura in telaio a legno all'arte digitale

Cooperazione per l'innovazione e lo scambio di buone pratiche. Partenariato strategico per l'educazione degli adulti.



Erasmus +





PROGETTO ERASMUS PLUS DARE2WOW

Molti metodi mirano a migliorare le abilità manuali nella formazione degli adulti. Il progetto Dare2Wow si propone di offrire un processo di apprendimento flessibile che contempla l'accesso a nuove tecnologie innovative e opportunità di apprendimento tra pari nel settore della produzione tessile e del suo utilizzo-attraverso il lavoro manuale e la capacità digitale.

PIATTAFORMA INTERATTIVA DEL PROGETTO

Oltre al sito web del progetto è creata una piattaforma interattiva dove, attraverso giochi di gruppo, puzzle e attività divertenti sono spiegati i concetti di patrimonio tessile, produzione, sfruttamento ed ecologia. Nella piattaforma lo studente avrà occasione di acquisire una conoscenza pratica del tema attraverso l'esecuzione di semplici esercizi guidati.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Curriculum per l'educazione degli adulti sulla produzione tessile e sul suo utilizzo:

La ricerca e la raccolta devono essere effettuate su tre aspetti principali:

- Industrializzazione tessile
 - Globalizzazione tessile
 - Ecologia tessile
- Realizzazione di questionari e interviste sulle conoscenze esistenti, su storie di vita reale e su modelli di ruolo;
- Creazione di un manuale dello studente/tutor;
- Creazione di un glossario dei termini specifici di settore.